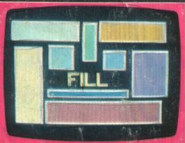
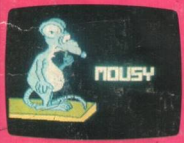
NEW SPECIAL PLAYGAMES

20 GIOCHI

MENSILE - N. 40

CBM 64





SPECTRUM 48K

FAST LOADING "BITURBO"

FATE ATTENZIONE

Fate attenzione. Stiamo per darvi una notizia bomba: dal prossimo numero di Special Playgames il vostro vizio di computermaniaci avrà di che sfogarsi. Infatti siamo riusciti a... far lavorare ancora di più i nostri programmatori e a convincerli a mettere su cassetta dei programmi "multiload" per il CBM 64 che vi faranno letteralmente impazzire. Può darsi che nell'immediato futuro la necessità di dedicare molta parte del nastro ai multiload ci costringa a darvi qualche gioco in meno dei 10 tradizionali. Certamente, però, saranno giochi esplosivi e vi toglieranno il sonno. A tra un mese...

MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!

POTRETE VINCERE

da Lire 500.000 a 1 milione per gioco pubblicato
Lire 150.000 per il listato

New Special Playgames N. 40 - Periodico mensile - Marzo 1991 - Edizioni SIPE s.r.l.
Via Ausonio, 26 - 20123 Milano - Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 537 del 16/7/1987
Sped. abb. post. gr. III/70 - Distribuzione per l'Italia: MESSAGGERIE PERIODICI S.p.A.
Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano - Tel. 02/8467545 - Stampa Grafica '85 - Rodano Millepini (MI).

SULLA CASSETTA

CBM 64	LATO A	SPECTRUM	LATO B
4	INSIDE	SPACE S.O.S.	
5	FILL	RIFT	
6	ESCALATION	STREET ROLL	
7	FLIPMAN	THE PERVY	
8	MOUSY	BALL IN MATCH	
9	BRONX	DUNGEONS IN THE PAST	
10	SPIKE	WILD CITY	
11	MONSTERS	SCUFFLED	
12	ALIEN BASE	GOOD AND EVIL	
13	REX TERM	RED FIELD	

IN QUESTO NUMERO

14 NEW ZEALAND STORY: quei poveri uccellini

18 SKATE OR DIE: pattini infuocati

20 ROLLING THUNDER: come salvare gli ostaggi

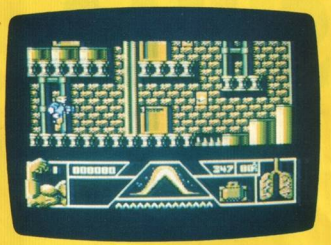
22 IL NUOVO PERSONAL IBM PS/1

26 TYPHOON: aerei a tre dimensioni

CBM 64

INSIDE

Sei un tranquillo cittadino che vive lavorando e in compagnia di una bella moglie. Ma dei sogni notturni stanno rovinando la tua esistenza e senti il desiderio imperioso di recarti su un pianeta molto lontano dove credi di poter trovare una nuova vita. Raggiunto in vari modi il pianeta, ti trovi immischiato in una situazione ingarbugliata e dalla quale potrai uscire solo usando il tuo cervello, ma soprattutto i tuoi muscoli. Il dittatore che governa su questo pianeta si sta smisuratamente arricchendo alle spalle dei deboli e degli indifesi, vendendo loro l'aria che è una cosa, come potrete immaginare, indispensabile. Nella tua vita trascorsa hai però scoperto un generatore nucleare che, messo in funzione, potrebbe risolvere i problemi di tutti gli abitanti, mettendo naturalmente a terra il dittatore. Dovrai quindi darti veramente da fare se vorrai sconfiggerlo e ridare una vita nuova agli abitanti del pianeta.



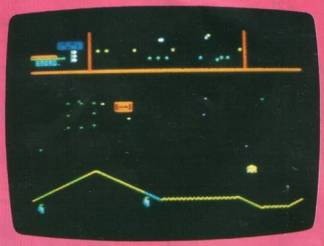
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

SPECTRUM

SPACE S.O.S.

Una favolosa versione modificata del classico "DEFENDER", dove la lotta stellare vi farà sudare sette camicie.
Alla guida di un'astronave il vostro compito sarà quello di salvare alcuni ostaggi tenuti in un luogo sicuro da forze aliene. Usando il laser dovrete colpire i nemici che tentano di portare via gli ostaggi. La vista è laterale e inoltre puoi sparire per qualche secondo evitando così di essere colpito dai colpi nemici. Buona fortuna!

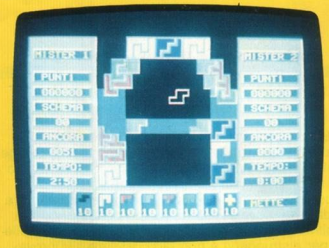


TASTIERA

S	alto
X	basso
N	rallenta
M	accelera
K	fuoco
P	scompari
SPAZIO	inverti la rotta

FILL

Ecco a voi un bel passatempo. Tutti senz'altro conosceranno il gioco dei mattoncini che cadono dall'alto e devono essere sistemati in modo corretto da occupare ogni buco disponibile affinché i singoli piani scompaiano. Questo gioco è un'alternativa veramente affascinante a quello. Qui dovrete posizionare delle forme geometriche, che potrete scegliere spostando il cursore con "." e ",," avanti e indietro nel set disponibile, nello schema che vi viene sottoposto di volta in volta. Se avrete scelto il pezzo giusto il colore del suo perimetro diventerà verde e potrete posizionarlo premendo il pulsante di fuoco, se avrete scelto un posto errato, il colore rimarrà rosso e non potrete di conseguenza sistemarlo. Il tempo a vostra disposizione non sarà molto, ma in compenso gli schemi saranno tantissimi e vi appassionerà tanto giocare che non lascerete più la vostra sedia.



JOYSTICK PORTA 1/2

F1	1 giocatore
F3	2 giocatori
F5	squadra
F7	mostra record
F8	salva record

CBM 64

RIFT

In questo secondo gioco spaziale la tua missione è sconosciuta. Infatti ti trovi a bordo di una navicella armata di laser e di mine. La cosa più interessante del gioco è che sarai tu, a dover scoprire cosa fare a seconda della situazione in cui ti trovi. Insomma, dovrai adattarti via via all'evolversi del videogame e colpire o aggirare gli ostacoli se la situazione del momento lo richiede. Libero arbitrio quindi, la vittoria finale dipende solo e soltanto da te. Buona fortuna!!

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

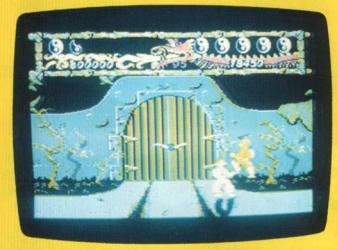
Tasti ridefinibili

SPECTRUM

CBM 64

ESCALATION

Eccovi proiettati in un mondo diverso dal quale siamo abituati a vivere noi: il nostro gioco si svolge infatti nel mondo del lontano Oriente dove vigono leggi e abitudini completamente diverse dalle nostre. Vi trovate a dover partecipare ad una gara di boxe, dove i vostri avversari saranno validi e abili campioni che faranno tutto quanto il possibile per distruggervi e non farvi passare alla prova seguente. Come vedrete il torneo si svolge a eliminatorie dirette ed una volta superato un avversario, avendolo ovviamente messo al tappeto, ve ne troverete immediatamente di fronte un altro, purtroppo più fresco e più in forza di voi. Ma siamo certi che la vostra voglia di vincere e di raggiungere l'ambito trofeo vi porterà a studiare di volta in volta le mosse vincenti dei vostri avversari per copiarle e per attuarle nei combattimenti successivi e con l'allenamento certamente riuscirete a raggiungere dei buoni progressi.



JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

SPECTRUM

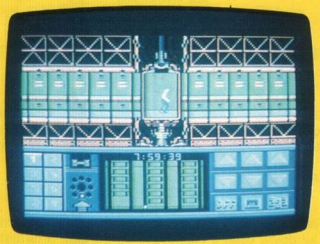
STREET ROOL

Stai correndo come il vento a bordo del tuo skateboard e il tuo compito è di raccogliere un certo numero di "moneta sonante" nel minor tempo possibile.
Il denaro lo troverai persino sull'asfalto ma... attento! Altri skateboard tenteranno di farti cadere per poter accaparrarsi il consistente malloppo.
Lo scorrimento è orizzontale e la vista è laterale.
Buon divertimento!!

TASTI E JOYSTICK A VIDEO

FLIPMAN

In qualità di agente segreto dell'Agenzia dovrete trovare il codice segreto a 3 cifre di alcune torri per evitare la distruzione del mondo. Le torri fanno parte di una roccaforte e tramite il computer tascabile potrete controllare la stanza in cui vi trovate e quelle che avete già esplorato. Ogni volta che vi trovate in un corridoio o nell'ascensore, nella parte inferiore dello schermo appare il display del vostro computer, con al centro la mappa della torre e i passaggi per quelle adiacenti. In ogni stanza controllate tutti gli oggetti raggiungibili, senza tralasciare nulla, mettendovi davanti e spingendo la joystick in avanti e dovrete stare in questa posizione finquando non avrete finito di cercare. Al termine possono apparire i seguenti risultati: niente, un numero di codice, un'icona di comando dei terminali, un'estensione di tempo. Ma attenzione non è tutto così facile e tranquillo, durante il vostro lavoro verrete costantemente tenuti sotto osservazione da robot che cercheranno di eliminarvi e dovrete fare del vostro meglio per rimanere naturalmente in vita.



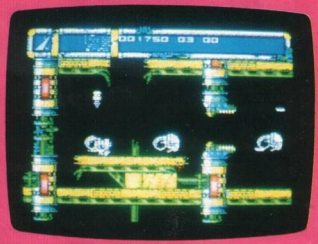
JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP pausa si/no

CBM 64

THE PERVY

Un pazzo perverso ha catturato tua moglie e la vuole trasformare in una donna del suo già numeroso harem.
Ti trovi nella reggia del pazzoide e dovrai cercare di liberare la tua dolce consorte.
Raccogli i vari pezzi del Puzzle e collocali nella stanza in cui tua moglie è tenuta prigioniera e, oltre a questo, raccogli le chiavi per poter accedere in seguito alle altre stanze, stando ben attento al servitore del pericoloso essere malvagio.
Il laser di cui dispone potrebbe ucciderti sul colpo.
Il padrone di casa, invece, tenterà di spogliarti qualora ti avvicinassi troppo, rischiando così di morire per assideramento.
Buona fortuna!



JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

SPECTRUM

MOUSY

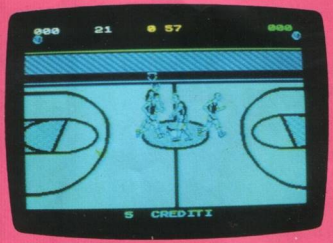
Il nostro amico Mousy, che stava frequentando un corso ufficiale per investigatori topi, ha finalmente superato gli esami finali ed ha ottenuto il brevetto di "investigatore". Tuttavia prima di essere ammesso nell'albo ufficiale dovrà dimostrare di essere veramente in gamba e di essersi meritato il titolo anche davanti ad una giuria di provetti investigatori. Gli viene quindi affidata una missione e lui dovrà essere così bravo da portarla a termine nel più breve tempo possibile. Anche da questo dipenderà infatti il punteggio e il suo inserimento nella graduatoria finale, alla quale i futuri clienti potranno accedere nella scelta di un investigatore. Aiutalo quindi ad osservare attentamente tutto quanto incontra, a raccogliere indizi (impronte, pezzi di formaggio) e a usarli per portare a termine la sua missione. Mousy sarà naturalmente ostacolato da altri topi che cercheranno di impedirgli di raggiungere il suo traguardo, ma voi dovrete accuratamente evitarli.

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO	inizio gioco
SPAZIO	esamina

BALL IN MATCH

Nuova versione della pallacanestro con visione laterale. Per chi conosce le regole della pallacanestro il gioco non presenta grosse difficoltà sotto questo profilo, ma sotto il punto di vista della giocabilità avrete da sudare parecchio vista la velocità di manovra del team avversario.
Fate il maggior numero di canestri possibile e la vittoria finale sarà senz'altro vostra.
Buona fortuna a tutti e ...divertitevi!!



JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra
SPAZIO	fuoco

BRONX

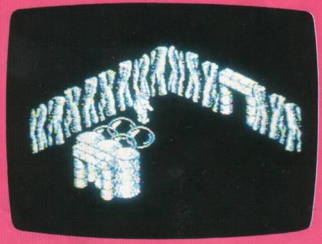
Genny è l'unica e legittima erede di una straordinaria fortuna di una vecchia signora che abitava a Beverly Hills, ma nello stesso tempo la sua amica Anny scompare. Anche Genny si trova in una brutta situazione, il vecchio maggiordomo, Snakely, sarà l'erede successivo se riuscirà ad eliminarla. Ma Super-gatto e la sua banda, essendo venuti a conoscenza di questa intricata situazione, decidono di aiutare Genny a vender cara la pelle e a ritrovare la sua cara amica Anny. Per completare il gioco è necessario 1) risolvere certi enigmi, facendo cadere oggetti in posti definiti (ad esempio la chiave per un cancello), 2) tenersi riforniti di energia (raccogliendo le bottiglie del latte ma non quello andato a male, o raccogliendo la frutta), stando attenti a non perderne troppa o i membri della banda scapperanno. Guardatevi anche da alcuni pattinatori che porteranno via gli oggetti a Super-gatto e li depositeranno a casaccio da altre parti.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

DUNGEONS IN THE PAST

In questo game tridimensionale impersoni un cavernicolo che vaga per grotte alla ricerca di una via di uscita.
Come sempre, in ogni stanza, devi cercare di divincolarti dai numerosi pericoli e trabocchetti presenti, come ad esempio: animali, buche, ecc. Fai uso del tuo antiquato ma sempre efficente martello per sfondare le porte che potranno, eventualmente, essere chiuse con un solido catenaccio. Buona fortuna!



JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

6	su
7	giù
8	sinistra
9	destra
∅	fuoco/salto

CBM 64

SPIKE

Quasi per caso una pattuglia di sorveglianza del pianeta Vegas IV si è accorta che alcuni alieni si sono introdotti nelle caverne dove viene automaticamente raccolto un minerale molto prezioso per il funzionamento di alcune apparecchiature per la produzione di aria nelle basi intergalattiche. Dopo averne dato l'allarme si è però appreso che non sarebbe stato possibile, vista la struttura delle caverne, inviare una squadriglia per ripulire la zona, ma il compito, purtroppo, doveva essere affidato ad un unico uomo, veramente esperto, che potesse essere in grado di portarlo a termine valorosamente. Indossato il tuo jet-pack, ti introduci in una zona della caverna e dovrai ripulirla completamente prima di passare a quella successiva. Se riuscirai nel tuo compito potrai passare ad una zona bonus, per provare le tue capacità, dopodiché potrai continuare. Ce la farai ad arrivare in fondo?

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

SPECTRUM

WILD CITY

Nei panni di un glorioso escursionista ti trovi nel cuore della giungla infestata da strani, e fino ad oggi sconosciuti animali, e da piante carnivore.
Il tuo scopo è quello di trovare la strada per il mondo civile e nello stesso tempo stare ben attento a tutto ciò che ti circonda.
Il labirinto è assai complicato quindi, se accetti un piccolo ma prezioso consiglio, fatti una piantina e vedrai che la cosa sarà più facile.
Buona fortuna!

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

MONSTERS

A causa di un iperdosaggio di vitamine alcuni scimmioni dello zoo di New York hanno subito una strana e terrificante malformazione, si sono trasformati in mostri giganteschi. La cosa potrebbe essere di per sè non così terribile, se questi scimmioni, in cerca di qualche cosa su cui arrampicarsi e di proporzioni adatte alle loro, non si fossero rifugiati a Manhattan scegliendo i grattacieli. Purtroppo poi, viste le loro inimmaginabili dimensioni, con le mani abbattono i grattacieli nel solo tentativo di arrampicarvisi. Ecco che le Forze Armate hanno mandato ogni genere di mezzi per cercare di distruggere questi esseri, ma sembra che le Forze riunite non siano in grado di distruggerli. Tu dovrai metterti dalla parte degli scimmioni, per una volta da quella dei cattivi, ed aiutarli a distruggere il maggior numero di grattacieli, prima che loro vengano abbattuti.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

CBM 64

SCUFFLED

Sei un bambino di pochi mesi che si trova alle prese con degli oggetti con i quali deve fare un determinato uso in modo da diventare il più cattivo possibile. A tua disposizione hai delle palline di carta che puoi lanciare contro chi vuoi.
Ma stai attento alla reazione di chi viene colpito, a volte potrai rischiare una sonora sculacciata. Andando in giro per la città dovrai compiere dispetti i più cattivi possibili, in modo da alterare il livello del "CATTIVOMETRO" che misura il tuo attuale livello di cattiveria, situato in basso dello screen di gioco. Attento però, dopo un certo numero di sculacciate ti verrà tolta una vita e dovrai ricominciare a fare dispetti daccapo.

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

SPECTRUM

CBM 64

ALIEN BASE

Sul ponte di una astronave stellare alcuni alieni stavano studiando la scena su un monitor; erano cioè molto impressionati dalle abilità di un grande avventuriero. Ignorando la presenza dell'uomo panciuto gli alieni si misero a discutere su una strategia per attaccare la terra. Ad un certo punto il grassone affermò che se volevano che il loro piano avesse esito positivo dovevano eliminare l'avventuriero e lui poteva aiutarli a scovare dove fosse. A voi quindi non rimane che il compito di aiutare il nostro super-uomo a sconfiggere gli alieni ed impedire loro di attaccare ed invadere la Terra. Avrete a disposizione detonatori elettronici, un 'pugno' infallibile, un fucile a raggi laser e uno scooter antigravità. La vostra prima missione consisterà nel sopravvivere all'interno dell'astronave in Hyde Park. Ma già questo sarà veramente molto duro e complicato.

JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP	pausa si/no
Q	fine gioco

SPECTRUM

GOOD AND EVIL

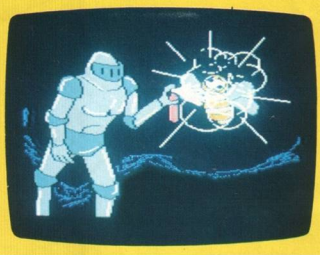
Sei un gigante di smisurate proporzioni e ti sei imbattuto in una sorta di guerra all'ultimo sangue contro avversari delle stesse tue dimensioni. Immaginiamoci che battaglia!! A tua disposizione hai il tuo famoso e temuto pugno d'acciaio e anche una serie di magie che ti daranno la possibilità di trasformarti in altre sostanze: fuoco, acqua, ecc. Stai attento a non distruggere i villaggi che incontrerai sul tuo cammino, in quanto, per ogni villaggio distrutto ti verranno tolti dei punti. Buona fortuna, colosso della natura!

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

REX TERM

Era un giorno d'estate in una tranquilla via di un subborgo di San Francisco. Tutto sembrava andare per il meglio ed anche i soliti delinquenti che circolavano per il quartiere sembravano essersi finalmente decisi a non dare fastidio ai normali cittadini. Improvvisamente la tranquillità fu interrotta da un urlo straziante: "Aiuto! Aiutatemi". Le case furono invase da insetti mutanti e da bidoni impazziti, persino le autobotti giocattolo si animarono. La polizia interpellò tutte le fonti disponibili, persino il Pentagono fu messo al corrente e sentenziò che delle correnti astrali avevano influenzato negativamente alcuni oggetti e animali. Ma con questo sentenziò pure che non era un lavoro per un uomo qualsiasi: bisognava chiamare uno specialista "Rex Term". Ce la farà a rimettere tutto in ordine? Dipenderà solo da voi, dovrete passare da una stanza all'altra cambiando tutte le mattonelle nel vostro colore e se completerete tutte le case affronterete la Sfida Finale.



JOYSTICK PORTA 2

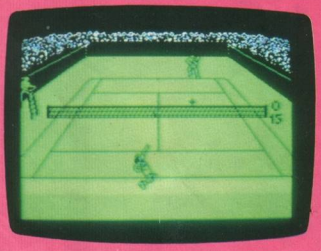
FUOCO inizio gioco

ATTENZIONE quando sullo schermo appare la scritta '1 Player Game' '2 Players Games' prendete nota del numero sul contanastro, Premendo FUOCO sullo schermo appare 'REWIND TYPE TO START ON SIDE TWO'. Tutte le altre volte che riappare la scritta 'REWIND TYPE TO START ON SIDE TWO' riportare il nastro al numero che avete annotato.

CBM 64

RED FIELDS

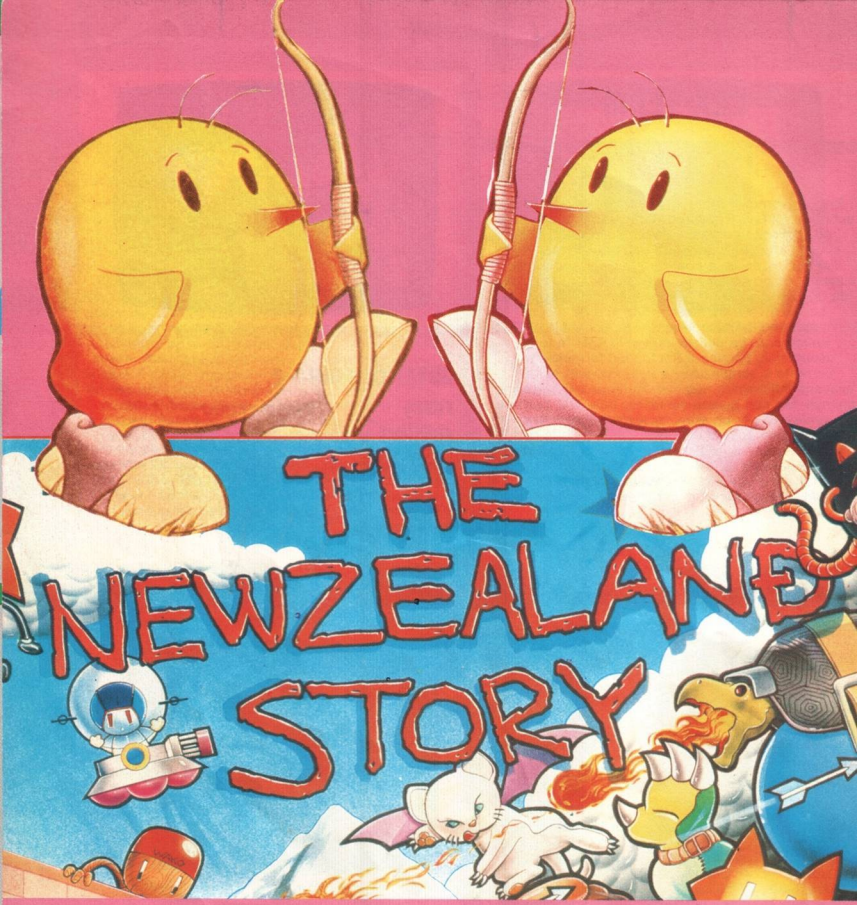
Eccovi la seconda parte del gioco del tennis che abbiamo deciso di proporvi dopo le numerosissime richieste pervenuteci. Infatti la sfida tra campioni continua e da ora potrai scegliere anche che tipo di scarpe usare al fine di stare piantato sul terreno di gioco. Puoi scegliere la lunghezza della racchetta e ottimizzare così la tua risposta e cosa molto importante, la battuta iniziale. Per quest'ultima dovrai direzionare il cursore nel punto desiderato e premere fuoco quando questo "cursore-mirino" raggiunge la massima altezza.
Divertimento assicurato!



JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

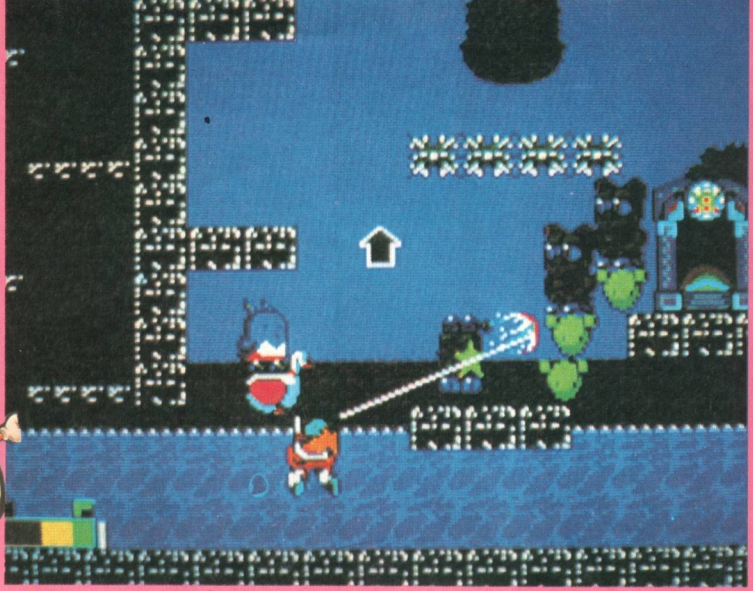
A	su
Z	giù
N	sinistra
M	destra
SPAZIO	tiro

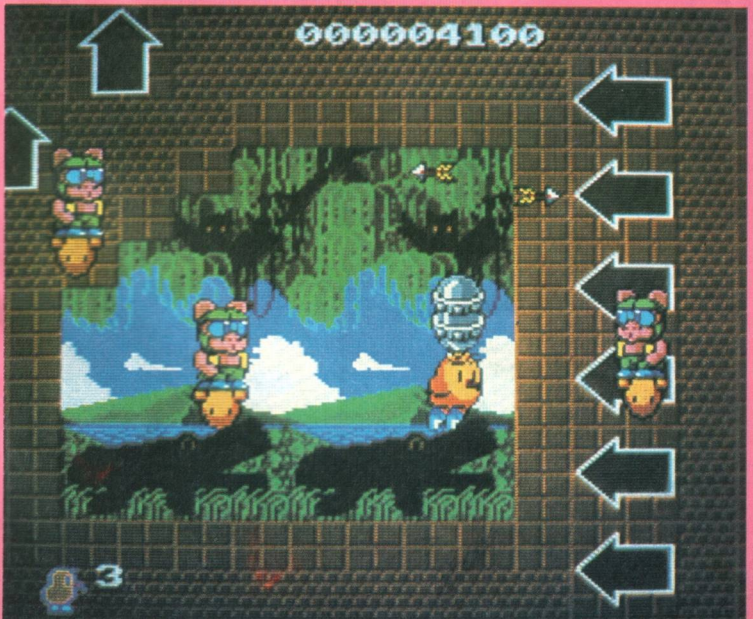
SPECTRUM

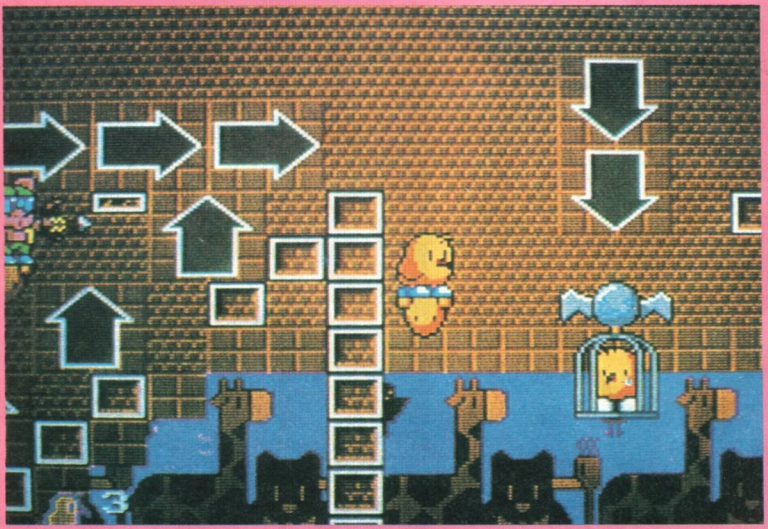


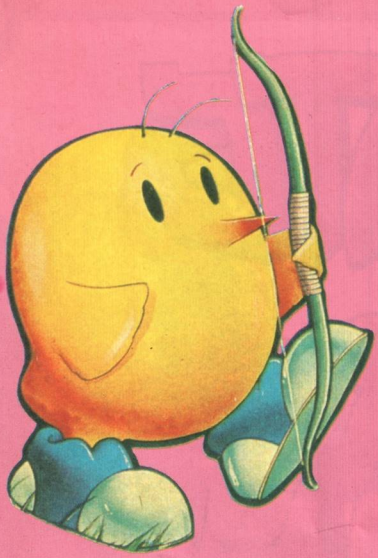
I poveri uccellini ikkle wikkle sono stati catturati dal vecchio cattivo Walrus in Nuova Zelanda. Sta per pungerli con il suo dentone da tricheco, ed è pronto ad ucciderli se non si allontanano rapidamente. Il bravo Tikki Bird scappa dalla covata del diabolico Blubbermonster e vola a liberare anche i suoi amici. Ma dove potrebbero essere? In New Zealand ci sono tanti schermi, tutti popolati da orribili mostri appuntiti, c'è proprio un po' di tutto.

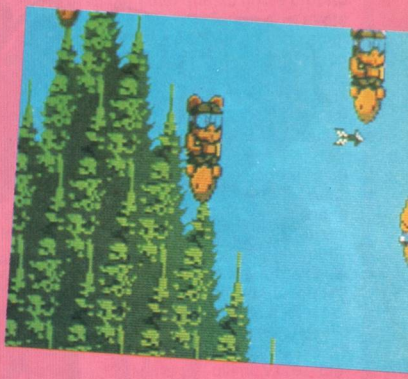
Questo primo **New Zealand Story** (è già fuori la versione numero 2), è come un gioco di piattaforme portate ai massimi estremi. Puoi correre, saltare e volare. Lo schermo si muove in quattro direzioni e ci sono oggetti da raccogliere, punti di bonus da conquistare e addirittura alcune speciali cose volanti che ti trasportano più velocemente all'interno di un livello. Quando cominci sei

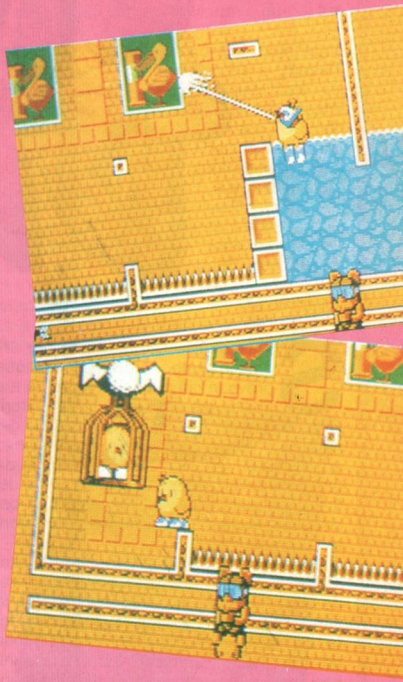



000004100
3









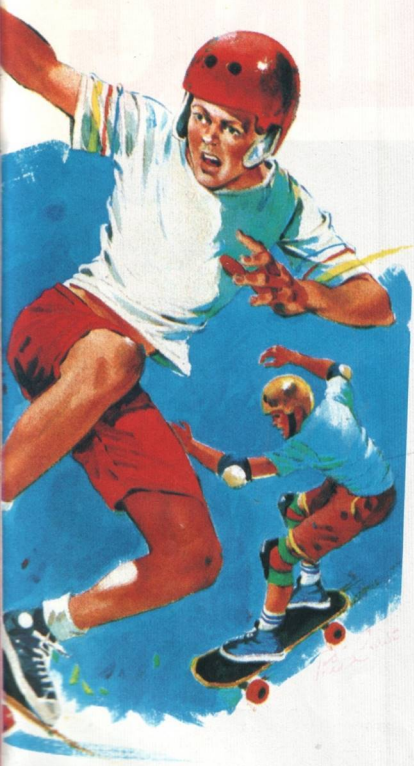
nell'angolo inferiore sinistro del livello 1 e ti trovi davanti strane creature ostili.
Ci sono poche piattaforme in vista ma all'inizio le cose sembrano tutte un po' diradate. Non per molto, però! I cattivi sono veramente cattivi; utilizzano minuscoli critters che rotolano sul pavimento e se entrano in contatto con te, ti tolgono un po' di energia. L'unico modo per procedere consiste nel salire verso l'alto. Metà saltando e metà volando. Tikki può raggiungere anche le piattaforme più alte con un solo rimbalzo, spingendosi così al di sopra dei cattivi. Ma quando decidi di scegliere questo modo di trasporto dovrai stare attento a non conficcarti contro a pericolose spine e a non cadere negli immensi buchi sanguinosi. In realtà devi stare attentissimo a come utilizzi le tue capacità di salto.
L'obiettivo di ogni livello è localizzare i tuoi piccoli amici e raggiungerli, liberandoli così dalle grinfie dei diabolici seguaci di Walrus. Sei armato di arco e frecce, di una potenza di fuoco piuttosto forte e hai a disposizione anche altre attrezzature (bombe e simili). La difficoltà di **New Zealand Story** sta nel numero dei cattivi con i quali devi destreggiarti ad ogni passaggio.

SKATE OR DIE!

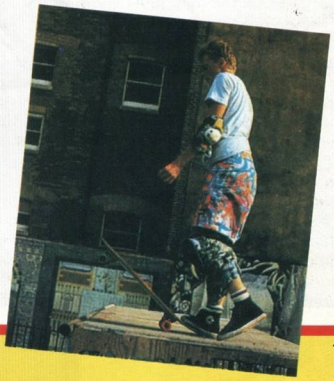
Skate or Die è il massimo per chi ama lo skateboard. Ci sono cinque prove in cui puoi dimostrare la tua abilità, ma prima di tutto devi iscriverti da Rodney, il burbero proprietario del negozio di skate. Una volta che sei riuscito ad iscrivere il tuo nome devi scegliere, da una gamma decisamente vasta, il colore del tuo skateboard, devi poi prendere una decisione decisamente importante: allenamento o competizione.

Ora ti ritroverai fuori dal negozio di skateboard, ed hai davanti a te la scelta fra le varie prove, in stile 720, e devi imboccare la strada che ti porta a quella che decidi di fare. La prova **Freestyle** è più o meno quella del mezzo tubo. **California Games**: fai punti con i vari exploits che porti a termine mentre ti muovi all'interno di un enorme bacino a forma di U. Nel pavimento ci sono due "Pump Zones e se premi il comando del tuo joystick mentre stai passando su queste zone hai la possibilità di tentare alcune acrobazie. Questa prova è piuttosto buona anche se dovrai fare una gran quantità di allenamento e di errori prima di essere capace di eseguire tutte le acrobazie.

In **High Jump** devi vedere quanto riesci a saltare in alto sopra al bordo del mezzo tubo. Basta che tu muova il tuo joystick come un maniaco per prendere la spinta nel tuo viaggio di discesa da una parete all'altra e che controlli poi dove sei arrivato sull'asta millimetrata posta sulla parete di arrivo. **Downhill Race**, al contrario è proprio dura, perché ti fa lanciare il tuo trabiccolo su un



tracciato di gara in una strada di città, disseminata di ghiaia, pietre e addirittura ostacoli da evitare. Puoi scegliere il tipo di movimenti — "regular" (che significa spingere indietro il joystick per andare in avanti e "goofy" (che ti permette di controllare lo skateboard in modo più realistico e sensibile) — Qui gareggi contro il tempo e, credimi, hai bisogno di tutte le tue facoltà mentali per potertela cavare.
Se pensi che Downhill Race sia una sciocchezza, prova un po' **Downhill Jam**, dove ti prendi un compagno per una corsa in vero stile Tom e Jerry attraverso una pericolosa serie di vicoli. Tutto questo non è proprio facile, soprattutto perché tutti e due avete il permesso di darvi pugni e calci per sbattervi giù dallo skate, guadagnando così non pochi secondi e distanza. La Jam è anche il punto in cui il gioco diventa veramente spiritoso. Nelle prove precedenti se fai una caduta puoi contemporaneamente perdere il casco e l'imbottitura.
Ci sono tombini dove potresti cadere, muri dove andare a sbattere e barattoli sui quali inciampare, ma la sorte migliore, o almeno la più divertente, è senza dubbio quando urti uno dei due fili di recinzione che ti impediscono di avanzare: all'inizio ti sembra di essere passato indenne ma poi, in una classica sequenza da Hanna Barbera, cadi a terra in un mucchio di pezzi! Il vincitore è quello che raggiunge per primo l'auto della polizia che vi aspetta alla fine dell'ultimo vicolo, presumibilmente per portarvi tutti e due al fresco.
Infine, in **Pool Joust** prendi il tuo compagno o uno dei tre ragazzi del luogo e combatti una lotta sulle ruote in una piscina vuota. Voi siete due e c'è un solo "paddle" che cambia la mano ogni cinque passaggi. Quando sei riuscito a prenderlo, fa del tuo meglio per colpire il tuo avversario mentre passa come un lampo, se lo prende lui, cerca di evitarlo meglio che puoi. Muoversi nella piscina non è facile e anzi, francamente, sembra quasi una questione di vita o di morte. Il primo giocatore che prende tre cadute vince, ma come nel tennis devi vincere con almeno due punti di vantaggio così, se si tratta di una lotta a su e giù, può continuare all'infinito, o fino a quando non siete stufi di questa prova quasi noiosa. ●

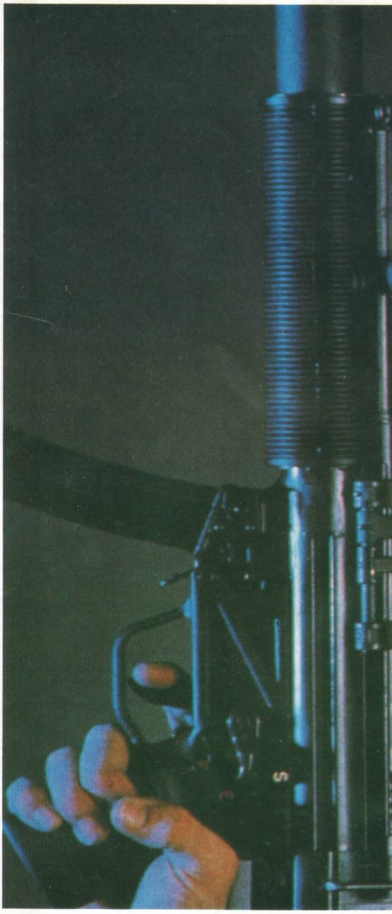


ROLLING

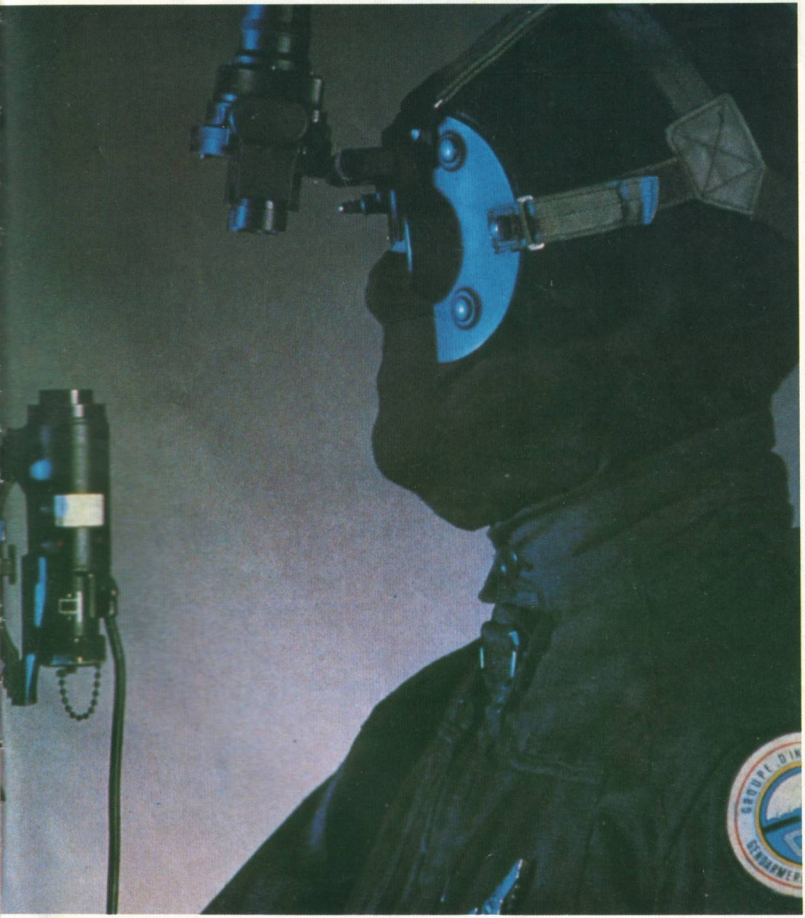
Rolling Thunder è il nome di un reparto di polizia. Sei uno degli agenti che in codice si chiama Albatross e ti è stata assegnata la missione di salvare gli ostaggi dalle grinfie di un uomo verde diabolico che vuole impossessarsi del mondo intero. Devi attraversare due volte cinque livelli prima di poterti incontrare con l'uomo verde e rugoso, Maboo. Il primo livello è ambientato in un magazzino. I beniamini di Maboo, incappucciati, intuiscono il pericolo e ti si avvicinano non appena ti vedono.

Una passerella sopra al livello del terreno ti fornisce una via di fuga; Albatross è molto atletico e può saltare in alto di dieci piedi e eseguire una giravolta spettacolare sul corrimano. La tua difesa contro di loro è la tua pistola che ha una quantità limitata di munizioni. Un colpo della tua pistola li farà cadere indietro sul pavimento. Alcuni si accartocceranno e spariranno, mentre altri richiederanno due o tre colpi. La loro forza è casuale a differenza del coin-op dove sono colorati in modo diverso. Lungo le pareti sono disposte delle porte che i seguaci utilizzano come ingressi. Alcune sono etichettate e possono rifornire la tua pistola di munizioni o darti una mitragliatrice. Sterminare un gruppo di Bananaman con una mitragliatrice è una esperienza sensazionale.

Dopo un po' che hai cominciato il gioco raggiungi un locale scalinato. Saltaci dentro e devi tirarne fuori i cattivi che si nascondono in cataste di pneumatici. Attraversa un grosso mucchio di sacchi di sabbia e verrai portato al livello due. Più a fondo nella tana, nel livello due, il nemico ti tira addosso delle bombe mentre ti arrampichi su una grossa catasta di casse da imballaggio e scale. Quando raggiungerai la terza sezione ti accorgerai che la copertura del magazzino è stata eliminata, lasciando nude le mura di pietra. Dei folletti ti svolazzano intorno, lanciandosi contro agli intrusi. Verso la fine appariranno scimmie alate e uomini di fuoco.



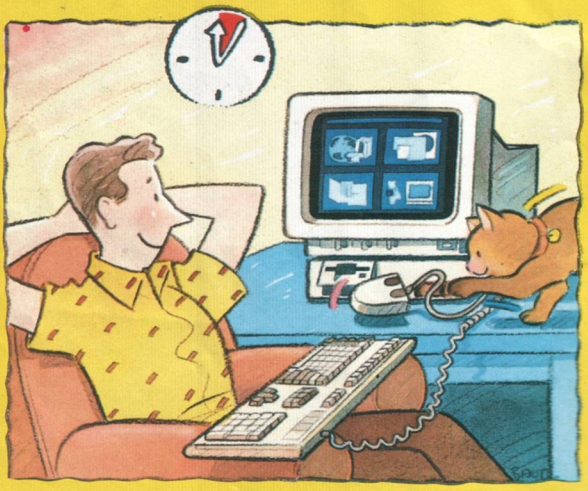
THUNDER



UN PC? ECCO IL PS/1

Se hai sempre rinviato l'acquisto di un personal perché sei troppo occupato per imparare a usarne uno, il PS/1 Ibm è fatto apposta per te. Accendilo e il video ti mostrerà quant'è facile fare qualsiasi lavoro: verifiche finanziarie, piani, grafici e trattamento di testi. Dagli soltanto cinque minuti del suo tempo e i risultati ti sorprenderanno. Il vantaggio del PS/1 è che non devi essere un esperto per usarlo. Sul video appaiono parole e immagini che ti insegnano, nel modo più pratico, mentre stai lavorando. Niente gergo informatico, né messaggi difficili da decifrare, ma solo risultati concreti e professionali. Tutto quello che ti serve per cominciare è in un'unica confezione, compresi i cavi e il mouse per lavorare senza usare la tastiera.

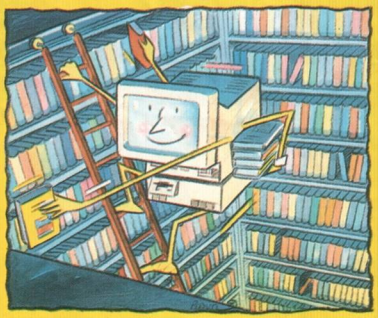
Appena lo accendi vedi uno schermo grafico diviso in quattro quadranti. Il PS/1 ti invita a scegliere secondo ciò che vuoi fare e a leggere le brevi spiegazioni sui quadranti, che ti dicono quello che devi sapere. E c'è anche un tasto di aiuto a cui ricorrere in qualsiasi momento per ottenere semplici istruzioni dal video.



Chi può usare il PS/1?
Tutti, basta premere un tasto.

In questo quadrante è predisposto un programma didattico sul PS/1 e sul suo funzionamento. Non devi far altro che premere un tasto per cambiare pagina o per dare una scorsa veloce alle varie sezioni. Il tutto è raccontato in forma molto semplice e hai anche a disposizione un indice elettronico.
Il PS/1 incorpora il Microsoft Works, un diffuso pacchetto di software con funzioni di scrittura, calcolo e archivio. Selezionando il Works sullo schermo, puoi attivare le singole funzioni, oppure farle lavorare insieme. Se devi preparare un memo, una lettera o una tesi di laurea, l'Elaboratore di testi ti aiu- ▶

ta a farlo in modo rapido e chiaro. Semplici istruzioni ti permettono di rivedere, correggere, spostare paragrafi e addirittura controllare l'ortografia.
E se vuoi dare al testo una veste più professionale, sono disponibili opzioni grafiche come grassetto, corviso e sottolineatura.
Le funzioni di calcolo sono nel Foglio Elettronico. Inserendo i dati in righe e colonne, scoprirai che il PS/1 sa gestire lavori complessi, come una previsione finanziaria, la creazione di un grafico o la definizione del budget familiare. Il foglio Elettronico ti dà anche i totali delle colonne e corregge automaticamente le cifre in caso di modifiche.
Il Data base è lo strumento che ti aiuta a gestire le informazioni. Per esempio, può memorizzare indirizzari elettronici e liste di distribuzione, livelli di scorte e dati relativi all'andamento degli affari.
Questi dati possono essere utilizzati per produrre grafici, lettere personalizzate o relazioni. E poiché tutto viene memorizzato automaticamente, è facile trovare quello che occorre.
Facendo lavorare insieme queste funzioni, puoi ottenere ancora di più. Per esempio, inserire un grafico in una relazione o abbinare un testo e una lista di indirizzi per lettere personalizzate.
Se vuoi invece utilizzare altri programmi, oltre al Microsoft Works, tramite il quadrante Software Utente, potrai organizzare i tuoi lavori in modo facile e veloce. Sia che tu usi il personal per lavoro, per la casa o a scopo didattico, non ti servirà probabilmente niente di più del software già nel PS/1.



Migliaia di programmi alla tua portata.

Con il PS/1, sei tu all'opera

Se però hai un personal in ufficio, ti potrebbe essere utile installare lo stesso software sul tuo PS/1 per lavorare anche a casa. Ci sono poi corsi o videogame che richiedono programmi particolari. In questi casi, basterà caricarli sul PS/1 perché siano operativi da subito.
Quando avrai imparato a conoscere il PS/1, soprattutto se userai sempre lo stesso programma, ti basterà utilizzare la funzione di personalizzazione per aver accesso al programma abituale non appena si accende la macchina. Questo grazie al quarto quadrante: il Dos Ibm.
Il funzionamento del PS/1 è controllato dalla più recente e potente versione del Dos Ibm. È utilizzato da un numero così elevato di personal computer, da metterti a disposizione centinaia di programmi.
Se pensi quindi di volere di più, ad esempio un programma di contabilità o anche solo dei videogiochi, scoprirai di avere a portata di mano una scelta vastissima.
Senza contare poi che il Dos ti permette di scambiare dati e programmi con altri personal che adottano questo sistema operativo.
Anche se oggi ritieni che la dotazione del PS/1 risponda alle tue esigenze, domani potresti aver bisogno di espandere la memoria o di passare da un sistema a minidischi a uno a disco fisso, oppure decidere di creare i tuoi programmi e personalizzare il modo in cui opera il PS/1.
Grazie al Dos, questi cambiamenti possono essere introdotti con estrema facilità.
E se il PS/1 non dovesse più bastarti, la base Dos ti permetterà di trasferire programmi e informazioni su personal più potenti.

COME SCEGLIERE IL PC "GIUSTO"

Le versioni sono quattro: puoi scegliere tra video monocromatico o a colori, tra disco fisso o unità minidisco. Scegli in base alle tue esigenze e all'uso che intendi fare del personal.

- PS/1 con unità minidisco, 512 KB di memoria interna e unità video monocromatica.
- PS/1 con unità minidisco, 512 KB di memoria interna e unità video a colori.
- PS/1 con 30 MB di memoria su disco fisso, unità minidisco, 1 MB di memoria interna e unità video monocromatica.
- PS/1 con 30 MB di memoria su disco fisso, unità minidisco, 1 Mb di memoria interna e unità video a colori.

Video a colori
Sfrutta al massimo i vantaggi del PS/1, visualizzando le informazioni a colori. I grafici risulteranno più vivaci e più facili da capire.

Video monocromatico
Se pensi che il colore non sia fondamentale per il lavoro che intendi svolgere e preferisci un prezzo più contenuto, il video monocromatico è quello che fa per te.

Disco fisso
Il disco fisso ti consente di conservare dati e programmi nella memoria del PS/1, anziché su minidischi separati. Grazie all'elevata capacità di memoria del disco e alla maggiore memoria interna di lavoro, questo modello può essere più efficiente di quello con unità minidisco.

Minidischi
Anche se meno potente, è ottimale per la maggior parte dei lavori d'ufficio, degli usi domestici o didattici. È l'ideale se dall'ufficio vuoi portarti i minidischi a casa.

Nella confezione...
- Processore 80286 da 10 Mhz
- 512 KB di memoria interna o 1 MB nei modelli con disco fisso.
- VGA (Video Graphics Array) con 64 tonalità di grigio e fino a 256 colori.
- Unità minidisco da 3,5'' e da 1,44 MB.
- Disco fisso da 30 MB (solo versioni con disco fisso).
- Porta parallela per stampante.
- Interfaccia seriale (per dispositivi di comunicazione, come il modem esterno).
- Porta mouse e mouse a due pulsanti.
- Unità video monocromatica o a colori VGA IBM Photo Graphic* con regolazione di volume, luminosità e contrasto; interruttore di alimentazione, altoparlante e presa per cuffia.
- Tastiera IBM Selectric Touch* da 102 tasti.
- Cavo di alimentazione.
- DOS IBM versione 4,01.
- Software Utente per utilizzare altri programmi applicativi.
- Microsoft Works versione 2.
- Programmi didattici per PS/1 IBM e Works.
- Linguaggio di programmazione BASIC, per chi desidera creare i propri programmi.

Documentazione
- Manuale di avvio del PS/1 IBM.
- Manuale d'uso del PS/1 IBM.
- Manuale per il Microsoft Works.
- Condizioni d'uso IBM.

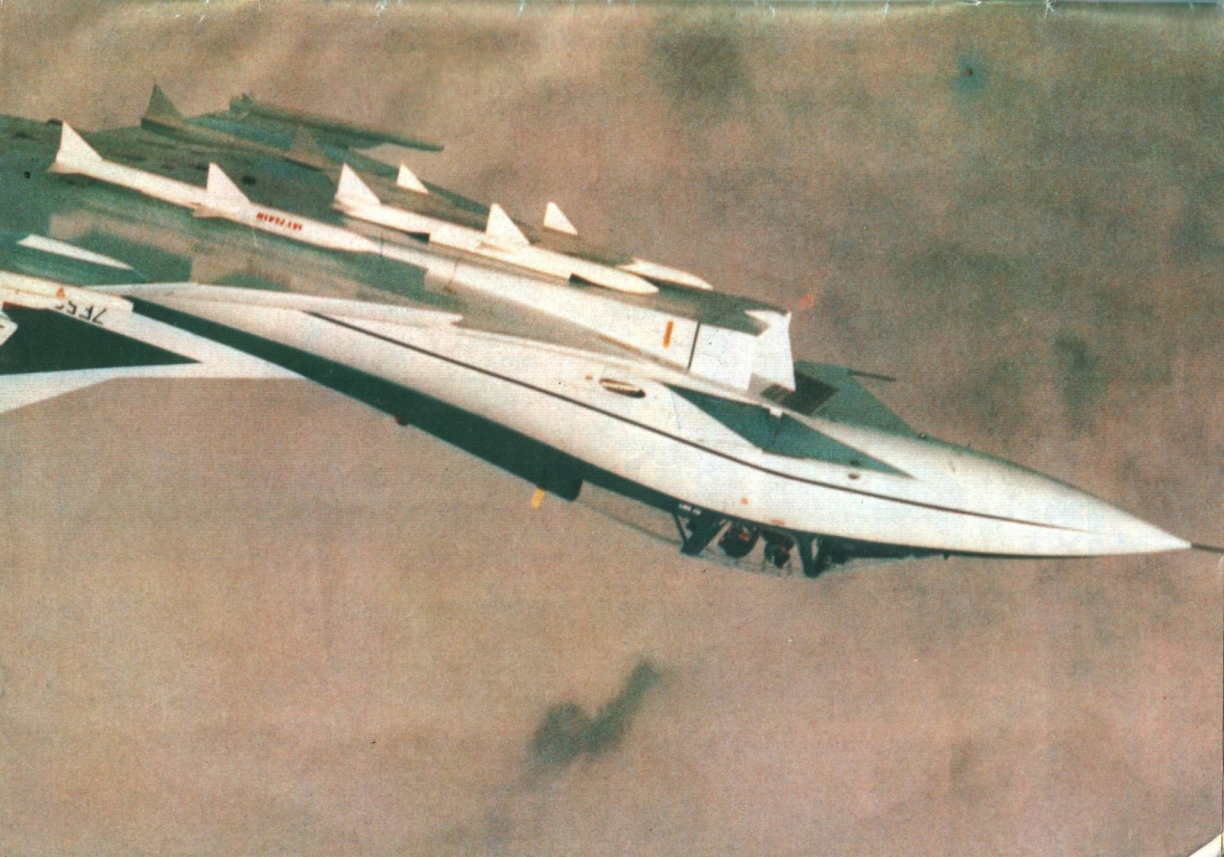
Opzioni
- Scheda di espansione della memoria da 512 KB.
- Seconda unità minidisco da 3,5'' e 1,44 MB.
- Unità minidisco da 5,25'' con capacità di 360 KB o 1,2 MB da collocare sotto l'unità di sistema.
- Disco fisso da 30 MB per i modelli con unità minidisco.
- Unità di espansione con tre alloggiamenti: uno da 9,5'' (24,1 cm) e due da 11'' (27,9 cm).
- Unità video a colori per modelli con video monocromatico.
- Scheda audio con suono a 4 voci, connessione joystick, o seconda connessione joystick, connessione MIDI.

TYPHOON

Gli invasori di Mechanoid sono arrivati e progettano di prendere il controllo di tutto il mondo. Cominci la tua missione con lo scopo di distruggerli volando alto sopra al mare con un caccia F-14. Senza perdere tempo ti lanci in un tuffo verticale, attraverso gli strati di nuvole, con gli occhi puntati sulla portaerei nemica che si trova sotto di te. Gruppi di caccia ti sparano addosso attraverso le nuvole e volano secondo le solite vecchie stanche formazioni che abbiamo visto centinaia di volte prima di oggi. Il tasto di fuoco attiva due armi: i cannoni a corto raggio standard e le bombe che vengono lasciate cadere da sotto l'aereo. L'effetto della picchiata attraverso le nuvole è reso piuttosto bene, ma avrebbe potuto essere fatto con un po' più di velocità.

Lo stadio uno è veramente barboso, e l'unica cosa interessante è la visione a 3D. Tutti gli aerei dei nemici sono identici e stranamente i tuoi si inclinano nella direzione sbagliata quando ti muovi da un lato all'altro. E molto rapidamente arrivi alla portaerei, la fai saltare e viene caricato il secondo stadio. Il tuo F-14 della prima parte è stato trasformato, per lo stadio due, in un elicottero. Invece di migliorare, quindi, **Typhoon** fa qui un passo indietro. Ora i tuoi nemici vengono verso di te sopra a un paesaggio di mare in scorrimento verticale. Le formazioni di elicotteri e aerei si muovono attraverso lo schermo in modo assolutamente poco realistico, contro a sfondi anch'essi mal definiti. Puoi raccogliere armi supplementari per dare una leggera spinta all'azione.

Cristina Barigazzi



QUESTO MESE IN EDICOLA

IL NUOVO NUMERO DI

LA BOTTEGA DEL CHIP

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardware gratis o a pagamento. Special Playgames ovviamente non risponde della veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

● Vendo più di 170 giochi per CBM 64 a L. 80.000. È un offerta favolosa amici, non la buttate via. Puoi telefonare dalle 14.30 alle 16.00. Offerta valida sino al 10 marzo 1991.
Rosario Larocca - Viale Appio Claudio, 64 - Roma - Tel. 7185886

● Vendo, causa bocciatura, 175 giochi per CBM 64 divisi in varie raccolte al prezzo ultraconveniente di L. 85.000 trattabili. Telefonare solo dalle 14.30 alle 15 offerta valida sino 20-3-91.
Giovanni Canensi - Via Appio Claudio, 64 - Roma - Tel. 7184891.

● Club maxigames vende games per C-64, VIC 20, MSX, SPECRUM 48K, a partire da L. 300!! Telefonate o scrivete per ricevere la fornita lista games, con novità come Ghostbuster II, Back to the future II o I. Annuncio sempre valido. P.S. per facilitare le cose telefonate è più comodo eh?
Daniele Quarto - Ravanas, 113 - Bari - Tel. 080/341512.

● Cerco i seguenti giochi su nastro per CBM 64: Karate Kid 1 o 2, Robocop 1 o 2, Ramao 1, 2, 3, S. Star Soccer (con rigori, rovesciate...); The Real Ghostbuster, Trasformen, Bruce Lee, Wrestling, Mario Bros, Operation Wolf, Dragon Ninja, Golf, After Burner, Air Fighter e sopratttutto Shinori. Vendo o scambio con i giochi sopra elencati i seguenti games: Risiko, Wonder boy, Ghostbuster, Renegade, Explorer, Scacchi professionali, Testarossa, Bobble Boble e tanti altri. Scrivi a:
Paolo Scalabrino - Via Attavante, 8 - 50143 Firenze - Tel. 055/7323699.

● Vendo C-128 D completo di floppy disk monitor e fosfori verdi a L. 800.000 e in regalo tanti giochi e in più la penna ottica. Vendo anche C-128 con registratore e giochi in regalo a L. 400.000. Telefonare 24 ore su 24.
Emanuele Martellotti - Via della Repubblica - 73012 Campi Sal. - Tel. 0832/791796.

● Cerco videogiochi per CBM 64 come: Indiana Jones, Robocop, Rambo 2-3, Roger Rabit, The Last Ninja, Gun, Mario Bros, Ombra Nera. Refatti Erich - Via Segantini, 33 - 38015 Lavis (TN) - Tel. 41382.

● Salve! Sono Andrea di Morozzo, io compro se trovo i seguenti giochi: Scuola di Kung Fu, Impossibile Mission I-II, Batman I-II, Bruce Lee, Zombi, Super Wanderboy I-II, Ghostbusters I, Duble Dragons I-II, Dominetor, Super Mario Bros, New Zeland Story, Shinori, Indiana Jones I-II-III, Gost'n Goblens, Ritorno al Futuro, Wrestlin Olimpiadi, Compact school, Ken il guerriero. Telefonare dalle 18.00 alle 22.30.
Andrea Bozzano - Via Cantatore, 8 - 12040 Morozzo (CN) - Tel. 772407.

● Vendo ZX Spectrum + 400 giochi + libro "Alla scoperta dello ZX Spectrum" a lire 200.000.
Bellini Carlo - Via Pontiroli, 29/4 - 16031 Bogliasco (GE) - Tel. 010/3471777.

● Come? Cosa? Ti mancano parecchi games nella tua collezione? Ma allora cosa aspetti a scrivermi!! Ho per te tutto quello che avresti voluto avere per il CBM 64 su nastro (vendo solo il meglio) a prezzi disintegrati e regalo per un acquisto minimo di 5 giochi il programma che fa parlare il tuo megalattico computer! Scrivimi subito e saremo presto amici.
Luca Cilli - Via De Cesare, 37 - 70051 Barletta (BA).

● Vendo tutte le novità per C64 su disco e su nastro. Abbonamenti superconvenienti. Vendo anche novità per Amiga. Per Amiga 500 vendo a sole L. 100.000 espansione di memoria da 512 K. Richiedi la lista a:
Gianni Cottogni - Via Strambino, 23 - 10010 Carrone (TO) - Tel. 0125/712311 (ore 18/21).

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di NEW SPECIAL PLAYGAMES presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 20123 Milano

VENDO | COMPRO
(cancellare i settori che non interessano)
CERCO | TROVO

NEW SPECIAL PLAYGAMES N. 40

SCRIVERE IN STAMPATELLO

NOME_____ INDIRIZZO_____

CAP_____ CITTA'_____ TEL._____ ETA'_____

OGNI MESE

IN EDICOLA

● Compro cassette per CBM 64 a massimo L. 2.000 con giochi: Le tartarughe Ninja, un'altra con il gioco di Batman e l'ultima con il gioco di Superman. Cerco una cassetta con il gioco dei Gosbasters per il CBM 64 pagherò L. 2.000. Gabriele Cagliesi - Via Collestrada, 13 - 06080 Collestrada - Tel. 393166.

● Vendo giochi originali per CBM 64 con fantastici giochi in cassetta nuovissimi e ad ottimo prezzo. Questi sono alcuni titoli: The Movie Batman e i giochi invernali completi + internazionali del 1988. Per il momento Batman a L. 12.000 e i giochi invernali a L. 5000. Contattatemi subito. È un'occasione da non perdere! Mi potete pagare anche in cassette per CBM 64.
Giampiero Salis - Via Convento, 69 - 08100 Nuoro - Tel. 37469.

● Vendo giochi per Amiga 500: Strider II, Afterburner II, Golden Axe, Night Breed, Sly spy segret agent, Shadon Worrion, Rambo 3, U.N. Squadron, Nitro, Lost Patrol, Shadon of the beast 1-2, Robocop 1-2 (ocean), Ivanhoe, Kick off 1-2, Ninja Turtles, Space Ace, Block out, Emlyn Hughes int. soccer. F19 Stealm Fighted, F29 Retaliator, F1 Manager, Rainbow Island, Bomber Bob, Black Tiger, New Zealand Story, Ferrari Formula One, Batman.
Biondi Marinello - Via di Nozzale, 13 - 51013 Chesina Uzz. - Tel. 0572/489987.

● Vendo giochi per CBM 64 vecchi e nuovi a L. 2.000 tra i quali: Arkanoid, Leader Board, Commando I-II, 1942, Pitfall I-II, Dragon Lair I-II, California games, Buffalo Bill's, Rodeo games, Arctic Fox (numer 1 in the USA), Operation Wolf Batman, il vero Subbuteo, Wonder boy, Army movies, Ye Ar Kung Fu 1-2, Exploding fist, e molti altri bellissimi sul west e sul Vietnam, su dischi o cassette.
Giuntoli Gianfranco - P.zza Costituzione, 14 - 57025 Piombino - Tel. 0565/32402.

● Compro vari giochi su disco di qualsiasi genere solo se il venditore è a Brescia o dintorni sono disposto a pagare L. 1.000 cad. gioco. Telefonare ore serali.
Diego Cristinelli - Via Bedeschi - 25049 Iseo - Tel. 981257.

● Ragazzi! Dovete iscrivervi al nuovo superclub "Amici C64". Scrivendomi o telefonandomi ricevverete la tessera e la lista gratuite. La lista comprende pr cassetta o per dixsco (5 1/4): Sistema operativo geos e assessori, logo italiano, giochi d'avventura, giochi di fantasienza, Metecolor, totocalcio. Inoltre vendo anche giochi separatamente a L. 1.300 cad. (per questo dovrete spedirmi cassetta o disco vergine).
Club "Amici C64" Soltoggio Luca - Via Repubblica, 8 - 23037 Tirano (Sondrio) - Tel. 0342/701155.

● Compro e cerco per C64 su disco o cassetta i seguenti giochi: Beach Volley, Jambala, Myth. Mettersi in contatto preferibilmente per posta.
Monaco Lorenzo - Via Palma, 57 - 91100 Trapani - Tel. 0923/533174.

● Vendo Joystick per Commodore 64 e per atari ad un max di L. 20.000 (nuovo solo provato).
Claudio Zandi - Via Lanca, 28 - Oleggio (NO) - Tel. 0321/998239.

● Compro solo su cassetta i seguenti video games per CBM 64: Player, Manager, Daley, Thopson's, Olympic, Challenge, Shinori, Beach Volley, Jambala. Contattatemi per via telefonica.
Daniele Virgillo - Via degli Iris, 4 - 91100 Trapani - Tel. 539810.

● Vendo cassette per CBM 64 tra i quali: Atletica Leggera (10 giochi) e giochi come: Match Ball, Phenomena, La grande Attrazione, I Guerrieri alati, Black invader, Bagdad Nights, Dianetax, Alpha, il Dossier, Foresta Nera, Magia a Duba, Smat Man, ecc. Affrettatevi!!! Minimo L. 5.000.
Michele Verità - Via Molino, 13 - 47010 Terra del Sole - Tel. 767967.

● Cerco programma che trasformi il mio Spectrum 128K in CBM 64. Inoltre cerco i seguenti giochi: Out Run, Batman the movie, Hyth, Bubble Bobble, Strip Poker, Robocop, Rambo III, Slap Fignt, Arkanoid, Black Riger, e tutti i tipi di sport. Accontentatemi!!! Vi prego! Anche altri giochi, di tutti i generi grazie!!! Ah! Vorrei disperatamente giochi sull'aeronautica. Non scartate questo annuncio! Telefonate o scrivete tutti i giorni tranne il lunedì ed il giovedì (i giochi devono essere per lo Spectrum 128K) Ciao a tutti.
Massimo Rosani - Via Livio Pentimalli, 84 - 00136 Roma - Tel. 3453090.

OGNI MES

IN EDICOL

RITAGLIA LUNGO IL BORDO
SEGNATO IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA TUA
CASSETTA SCRIVENDO
IL TUO NOME